

浅谈小学数学教学中的游戏化导入

龚春彬

(江西省新余市渝水区南安中学 江西 新余 338000)

[摘要] 数学是一门与数字相关的抽象性学科, 对学生的思维能力要求较高。传统的教学方式呆板单调, 难以激起学生的学习兴趣, 这就要求教师要不断改进和创新教学模式, 以满足小学生对数学知识的渴求。课堂导入对一节课的成败起着关键性的作用, 基于此, 在小学数学教学中采用游戏化的导入方式, 寓枯燥的数学知识于有趣的游戏中, 可以激发小学生学习数学的兴趣, 对构建高效的小学数学课堂具有重要的意义。

[关键词] 课堂导入; 游戏化; 求知欲; 学习主体

一、科学设计游戏内容, 保证教学效果

在游戏化教学导入小学数学课堂的过程中, 游戏的选择和设计是核心要素。游戏化教学是指以游戏为媒介开展数学教学的过程。游戏不是最终目的, 而是提高数学教学效率的途径和手段。当前, 很多教师在开展游戏化教学时存在误区, 单纯地为了游戏而游戏, 本末倒置, 教学效果得不到保证。因此, 教师在选择数学游戏时不能随意, 要进行科学周密的设计, 以保证数学游戏的效果, 提高游戏化教学的质量。首先, 数学游戏的设计要有明确的目标。教师在设计数学游戏之前先要根据本节教学内容和目标, 然后围绕这一中心目标来设计教学游戏, 将教学重点融入游戏中, 保证学生在游戏时获取相应的知识, 提高教学效率。例如, 在学习“认识人民币”知识时, 教学目标是认识人民币的数量及换算等, 因此设计游戏时要围绕这一目标进行, 可以设计一个卖东西的游戏, 让学生在买东西的过程中学习人民币的换算和加减知识。其次, 在设计教学游戏时要充分考虑学生的实际状况。小学生的年龄、性格、兴趣爱好、知识水平等各不相同, 教师在设计游戏时要根据学生的性格特点和数学水平, 有针对性地设计游戏的形式和内容。对于低年级的学生, 不能设计过于复杂的游戏规则和步骤, 游戏形式要活泼新颖, 内容一目了然; 对于高年级的学生, 要增加游戏的深度和复杂程度, 过于简单的游戏反而无法吸引学生的兴趣。

二、科学选择游戏形式, 满足不同教学需求

小学生正处于好奇心强的年龄, 喜欢新鲜事物, 教师所设计的游戏要有所创新才能吸引学生的注意力, 但又不能不加区别、盲目选择游戏形式, 而要根据不同年龄段学生的需求来选择。首先, 运用情景创设游戏或提问游戏进行课堂导入, 以激发学生的学习兴趣 and 求知欲, 更好地集中学生的注意力, 保证学生尽快进入学习状态。例如, 很多学生觉得应用题很难理解, 教师可以通过情景创设的方式将应用题的内容展示出来, 让学生对应用题产生兴趣, 便于开展教学。又如, 在学习“数的整除”知识时, 教师在课程开始前告诉学生自己有一个秘诀, 任意说一个数字就知道它是不是会被2整除, 然后让学生随意提问, 教师轻松作答, 这样一来极大地激起了学生的好奇心。其次, 在重难点讲解环节导入游戏, 便于顺利突破教学重难点。数学学习中一些较为抽象的内容学生通常难以理解, 这时教师可以采用游戏的方法将抽象内容具体化, 帮助学生理解相应的知识。再次, 在巩固练习环节导入游戏, 巩固所学的知识。例如, 学习了加减法混合运算后, 教师组织计算竞赛游戏, 学生两两之间进行比赛, 同样的题目看谁计算得又快又准确, 获胜的学生得到一定的奖励, 激发学生的学习热情。

三、科学构建游戏模式, 凸显学生主体地位

随着新课程改革的深入推进, 学生在教学中的主体地位日益凸显, 强调教师在教学中要以学生的体验和感受为主, 为学生创造思考、活动和展示的平台, 鼓励学生积极参与到课堂活动中, 引导学生获得个性化的发展。将游戏化教学导入课堂教学后,

教学形式发生改变, 学生参与的机会增多, 对学生主动性的要求更高, 因此要科学构建游戏模式, 突出学生的主体地位, 保证游戏的效率和优势, 才能确保课堂教学效果。首先, 教师要将游戏的主动权交给学生, 多给学生提供自己动手参与的机会, 让学生在探究和学习知识。例如, 在学习“三角形”时, 让学生自己动手剪出不同形状的三角形, 并用量角器测量每个角的度数并计算内角和, 自行研究不同形状的三角形内角和有什么规律, 然后让学生剪出两个相同形状的三角形进行拼组, 看能得到什么图形。这样一来, 学生的主动性得到充分发挥, 课堂教学效率会大大提升。其次, 采取有针对性的分层游戏模式。不同班级的教学进度和学生水平不同, 同一班级内学生的基础、个性、能力等也有所差别, 教师在采取游戏教学时不能一概而论, 要采取分层游戏模式。例如, 对班级学生进行综合评估并分为不同的游戏小组, 根据不同小组的综合水平设计不同内容和难度的游戏, 保证不同水平的学生都能在游戏中主动参与和思考, 充分发挥学生的主动性, 获得相应的学习和锻炼, 提升学生的数学水平。

四、科学利用现代科技, 创新游戏教学手段

近年来, 信息技术迅速发展, 渗透到人们生活的方方面面, 教育领域也越来越多地将现代科技运用于教学, 使教学手段日益丰富。当前的小学生生活中接触大量的科技产品, 如电脑、平板、手机、学习机等。将游戏应用于小学数学教学中, 教师如果不加以创新, 可能会导致学生丧失新鲜感, 因此, 教师要运用信息技术创新游戏形式。首先, 要重视多媒体在教学中的应用。数学知识大多比较抽象, 很多小学生依靠自身的思考和想象很难深入理解, 学习效果不够理想, 而多媒体可以将抽象的内容通过直观的图片或视频等形式展示出来, 不仅增加了内容的可理解性, 还可以很好地吸引小学生的注意力, 提高课堂效率。例如, 在学习“立体图形”时, 很多小学生对长方体、正方体等缺乏想象, 无法理解, 这时教师可以通过多媒体展示动态的三维图形, 让学生直观理解教学内容。另外, 在进行游戏教学时还可以运用多媒体游戏创设情境, 制造声光背景等, 以此增加游戏的趣味性, 提高小学生学习数学的兴趣。其次, 要科学运用数学类的学习程序和益智游戏来开展教学。小学生的生活中充斥着电子产品, 完全阻止他们使用是不可能的, 重要的是加以科学选择和引导, 将游戏变为学习的工具。例如, 教师选择一些权威机构设计发布的数学学习程序或小游戏, 引导学生科学有节制地使用, 将其变为数学学习的辅助手段, 提高学生的学习兴趣。

参考文献

- [1] 李朝辉, 曹飞飞. 新课程背景下小学数学教学游戏化的思考[J]. 佳木斯职业学院学报, 2017, (07).
- [2] 刘庆芬. 游戏化教学在小学数学教学中的应用探究[J]. 华夏教师, 2016, (11).
- [3] 谢贤. 小学低年级数学游戏教学方法的案例研究[J]. 课程教育研究: 学法教法研究, 2016, (19).